



UNIVERSIDAD
DE CANTABRIA

TRABAJO DE FIN DE GRADO

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACION PRIMARIA

CURSO ACADEMICO 2019-2020

GAMIFICACION Y *FLIPPED CLASSROOM* EN LA
ENSEÑANZA DEL ESPAÑOL COMO LENGUA
EXTRANJERA

GAMIFICATION AND FLIPPED CLASSROOM IN
TEACHING SPANISH AS A FOREIGN LANGUAGE

Autor: Mario del Ojo Antolín

Directora: Marta Gancedo Ruiz

Santander, 29 de agosto de 2020

RESUMEN

Este trabajo de fin de grado fusiona la metodología *flipped classroom* y gamificación para elaborar una propuesta didáctica innovadora en el ámbito de la enseñanza del español como lengua extranjera. Para ello se tratan en profundidad las metodologías antes comentadas, analizando en qué consisten, cuál es su origen, qué beneficios y dificultades podemos encontrar en su aplicación y cómo se encuentra la situación educativa actual en lo que se refiere a la enseñanza de idiomas a través de estas metodologías.

La propuesta didáctica que se ha elaborado es totalmente original y se divide en siete actividades con las que se trabajan los contenidos del nivel B1 de Español como Lengua Extranjera (ELE) en el contexto de educación primaria.

ABSTRACT

This final degree project combines the flipped classroom and gamification methodology to develop an innovative didactic proposal in the field of teaching Spanish as a foreign language. For this, the aforementioned methodologies are treated in depth, analyzing what they consist of, what is their origin, what benefits and difficulties we can find in their application and how the current educational situation is in regard to language teaching through of these methodologies.

The didactic proposal that has been developed is totally original and is divided into seven activities with contents of level B1 of Spanish as a Foreign Language (ELE) worked in the context of primary education.

Palabras clave: *flipped classroom*, gamificación, propuesta didáctica, primaria, español.

Key words: flipped classroom, gamification, didactic proposal, primary, spanish.

INDICE DE CONTENIDOS

1 – Introducción	3
2- Marco teórico	5
2.1 - <i>Flipped Classroom</i>	5
2.1.1 - Término y características	5
2.1.2 - Origen de “La clase al revés”	6
2.1.3 - Beneficios y dificultades del modelo <i>flipped classroom</i>	8
2.1.4 - Aplicaciones del modelo <i>flipped classroom</i> a la enseñanza de idiomas	10
2.2 - Gamificación	11
2.2.1 - Término y características	11
2.2.2 - Origen de la gamificación	12
2.2.3 - Beneficios y dificultades del modelo de gamificación	14
2.2.4 - Aplicaciones de gamificación a la enseñanza de idiomas	17
3 - Metodología	22
4 - Propuesta didáctica	23
4.1 - En qué consiste la propuesta	24
4.2 - Estructura de la propuesta	26
5 - Conclusiones	35
6 - Bibliografía	37

1 - INTRODUCCION

El ser humano es un animal social; necesita relacionarse con otros seres humanos para desarrollarse e incluirse en la sociedad. La forma que tenemos de relacionarnos y cambiar información con otro ser humano, es a través del lenguaje. Concretamente el habla en circunstancias ordinarias. Es por eso que, en nuestro afán de ser capaces de comunicarnos con más personas de diferentes lugares del mundo, el ser humano estudia idiomas.

La enseñanza de idiomas es algo que se lleva a cabo desde hace cientos de años y que ha ido evolucionando con la sociedad hasta llegar a la actualidad, donde los docentes de lenguas extranjeras buscan la forma de facilitar el aprendizaje a sus alumnos. Y sobre esto se orienta, el presente Trabajo de Fin de Grado (en adelante TFG), concretamente en la didáctica del español como lengua extranjera para alumnos de educación primaria.

Conocemos diferentes métodos para llevar a cabo la enseñanza de idiomas; algunos tienen más popularidad por su éxito, pero en la gran mayoría de los casos, los docentes no utilizan estas metodologías innovadoras. Los centros educativos de masas se encuentran, en su mayoría, anclados en metodologías antiguas que no tienen en cuenta la eficiencia, sino la eficacia. Entendidos ambos términos desde la definición, que sobre ellos, nos proporciona la economía.

Es por eso que este trabajo trata de plantear una alternativa innovadora para enseñar una lengua extranjera, combinando metodologías modernas y de eficiencia probada, para obtener los mejores resultados posibles orientando la enseñanza a la motivación y a la participación.

El objetivo principal de este TFG es elaborar una propuesta didáctica, orientada a un nivel B1, referente a la enseñanza del español como lengua extranjera, en un centro de educación primaria anglosajón. Utilizando para ello el modelo pedagógico *flipped classroom*, en combinación con el modelo de gamificación.

A su vez, para lograr el objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- Trazar el desarrollo y aplicación a la didáctica de español como lengua extranjera de los modelos de gamificación y *flipped classroom*.
- Conocer cómo es actualmente la situación de la enseñanza de idiomas y ELE a través de la gamificación y *flipped classroom*.

La estructura de este trabajo se compone en primer lugar, de un marco teórico que contiene los resultados de una investigación sobre los conceptos *flipped classroom* y gamificación: su origen, beneficios y dificultades y la aplicación de estas metodologías para la enseñanza de idiomas.

En segundo lugar se encuentra la aplicación práctica de este TFG, en la que se presenta una propuesta didáctica que aplique los conceptos trabajados en la parte teórica. En la aplicación práctica se encuentra, por un lado, la explicación de la metodología necesaria para elaborar la propuesta, los aspectos fundamentales previos al desarrollo de la misma y por último el desarrollo en sí de las actividades con información sobre la temporalización, contenidos, objetivos, materiales y descripción de las actividades.

La parte final del trabajo consiste en el apartado de las conclusiones sobre la consecución de objetivos, las debilidades y las ventajas que abre este trabajo a futuras investigaciones

2 - MARCO TEORICO

2.1 - FLIPPED CLASSROOM

2.1.1 - Término y características

El término *flipped classroom*, que se traduce como “aula invertida” hace referencia a un modelo de enseñanza que se apoya en las nuevas tecnologías, para dar vuelta al sistema de aprendizaje convencional de los centros educativos. (Aguilera-Ruiz et al., 2017, Berenguer-Albaladejo, 2016, García y Bravo-Agapito, 2017)

Dicho modelo se fundamenta en la idea de que las horas lectivas que los alumnos pasan dentro del aula deben ser utilizadas para desarrollar los procesos cognitivos más complejos. En otras palabras, se centra en la práctica, mientras que las horas no lectivas en las que el alumno trabaja de forma individual y autónoma en su casa, son las que se utilizan para crear el conocimiento.

La función del docente en este proceso es la de proporcionar a los alumnos los materiales necesarios para trabajar de forma individual desde sus casas a través de videos, o *podcast*, que se graba o selecciona de la web.

Además, dentro del aula, el docente es quien tiene que hacer de guía en el proceso educativo. Este se encarga de resolver dudas y plantear actividades que exijan de un pensamiento crítico y reflexivo, basado en el conocimiento que se ha creado, de forma individual, para conseguir alumnos capaces de tomar sus propias decisiones.

En este modelo pedagógico el docente plantea actividades en las que el alumno puede dar su opinión sobre lo aprendido, de forma que cada uno participe y se sienta protagonista del proceso.

Una de las funciones más importantes del rol del profesor es la motivación (Aguilera-Ruiz et al., 2017)

Por otro lado, está el rol del alumno, el cual se vuelve protagonista de su propio aprendizaje, ya que gran parte de la responsabilidad depende de sí mismo.

Los estudiantes, que trabajan el conocimiento desde sus casas, tienen los materiales que les proporciona el docente, pero también tienen a su disposición una fuente de información casi ilimitada, como es internet, la cual pueden utilizar para resolver sus propias dudas. Esto tiene varios beneficios, ya que no solo se adquiere responsabilidad y capacidad de organización, sino que, además también se desarrollan competencias con las nuevas tecnologías.

Una vez dentro del aula, el rol del alumno es activo y cooperativo. El estudiante llega al aula y plantea sus dudas sobre lo estudiado al docente, lo cual está propiciando unas respuestas por parte del profesor que sirven para afianzar el conocimiento de todos los estudiantes del aula. Además, el resto del tiempo en el aula, se trabaja de forma cooperativa para resolver problemas y actividades, lo cual es la forma en la que se afianza el conocimiento mediante la interacción de los alumnos entre sí, para trabajar y ayudarse, generando el aprendizaje entre iguales. Sirviendo de apoyo los unos para los otros.

2.1.2 - Origen de “La clase al revés”

El término “aula invertida” fue acuñado por Lage et al. (2000), pero no fue creado con el fin de hacer referencia a lo que hoy en día conocemos como *flipped classroom*. Término que se creó para referirse a aquellas situaciones en las que el profesor de una materia concreta pedía a sus alumnos una toma de contacto previa a los conocimientos que se iban a trabajar en el aula posteriormente.

No fue entonces hasta que se introdujo el uso de la tecnología multimedia en el aula, que el término “clase invertida” adquirió el significado que conocemos hoy en día.

En el año 2006, dos docentes, Aaron Sams y Jonathan Bergmann, se conocieron mientras comenzaban a dar clase de química en la escuela secundaria Woodland Park, en Colorado. Ambos compartían una visión similar sobre la educación y cómo se debía llevar a cabo, de forma que desde un principio y ya que formaban parte de un mismo departamento, decidieron planificar sus clases en equipo. (Zurita Moreno, 2016)

Cabe destacar que el centro de secundaria Woodland Park, se encuentra en una localización geográfica muy rural y que los alumnos que acuden al centro, se veían obligados a elegir entre asistir a todas las clases, o poder asistir también a sus actividades extra escolares, para las cuales debían realizar largos desplazamientos, por lo que, como es de esperar, muchos alumnos se perdían horas de clase en pro de las otras actividades que también realizaban.

Es por ello que tanto Aaron, como Jonathan se vieron en la obligación moral de buscar una solución a este problema, que se planteaba muy complicado, ya que, es muy difícil llevar a cabo un progreso, si los alumnos se pierden parte del proceso.

Fue entonces cuando los docentes dieron con un artículo en una famosa revista sobre tecnología, en la cual se hablaba sobre una novedosa aplicación que permitía grabar

audio y añadir anotaciones sobre una presentación *Power Point*.

Este descubrimiento les dio mayor perspectiva sobre el problema de ausencia escolar que se les planteaba y la posible solución que acabase con él: en 2007, ambos docentes comenzaron a grabarse las clases y a subir los videos a plataformas digitales. El objetivo principal que tenían los docentes al grabarse era proporcionar a todos sus alumnos un recurso audiovisual para evitar dedicar la primera parte de sus clases a explicar nuevamente lo trabajado en la clase anterior, para aquellos alumnos que habían faltado. Pero lo cierto es que enseguida se dieron cuenta de que al grabarse las clases no solo solucionaba ese inconveniente, sino que, de hecho, daba un resultado mejor del esperado incluso, porque los alumnos eran quienes escogían el momento idóneo para consultar los videos y tenían la opción de repetir una y otra vez aquello que les costaba más entender, por lo que ya no solo suponía un beneficio para aquellos que no habían podido asistir a las clases, sino que también aquellos alumnos que habían asistido utilizaban dichos videos a modo de refuerzo, o de repaso antes de los exámenes. (Berenguer-Albaladejo, 2016)

Todo este proceso se elevó al siguiente nivel, porque los videos de sus clases estaban colgados en plataformas multimedia en la red y no solo sus alumnos tenían acceso a ellos. De hecho, cada vez eran más los alumnos que se apoyaban en estos videos para comprender mejor la materia.

Esto llevó a los profesores Aaron Sams y Jonathan Bergmann a compartir su experiencia en foros de internet y otras plataformas que les ponían en contacto con otros docentes, que se interesaban por este nuevo recurso.

Todo este nuevo proceso tuvo una gran acogida y Aaron Sams y Jonathan Bergmann decidieron ir más allá. Viendo que el hecho de que los alumnos viesan en casa los videos de las clases daba mejor resultado que una clase tradicional, Aaron se planteó la posibilidad de cambiar por completo el método de enseñanza: ¿funcionaría convertir lo que tradicionalmente era la clase, en la tarea y la tarea en lo que era tradicionalmente la clase? Los alumnos necesitan al docente cuando ponen en práctica lo aprendido. Los casos reales en los que hay que utilizar los conocimientos es cuando los alumnos están solos.

De modo que tanto Aaron como Jonathan se pusieron manos a la obra para dar respuesta a su pregunta. Y la respuesta que obtuvieron fue inmejorable: un éxito que dio paso a un nuevo modelo educativo conocido como *flipped classroom*, tal y como lo conocemos y estudiamos hoy en día. (Berenguer-Albaladejo, 2016, Olvera et al., 2014, Zurita Moreno, 2016)

2.1.3 - Beneficios y dificultades del modelo *flipped classroom*

Es importante señalar que este modelo pedagógico tiene varios beneficios que hacen del aula invertida un recurso muy a tener en cuenta.

En primer lugar, los alumnos son los protagonistas del conocimiento y no simples receptores de este.

Es indiscutible que el hecho de trabajar la teoría desde casa permite disponer de mucho más tiempo en las horas de aula para resolver todas las dudas a los estudiantes, lo cual es innegable que supone un gran beneficio.

Por parte del docente, se busca que los problemas y actividades que se plantean en el aula tengan que ver con la vida real, por tanto, el alumno no siente que lo que está aprendiendo es inútil.

Otro factor importante es que el hecho de que al utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (en adelante TIC), que se encuentran tan presentes en la vida de los estudiantes de hoy en día, hace sentir a los alumnos más cómodos con este modelo pedagógico, debido a que diariamente ellos utilizan internet como fuente de información y entretenimiento. Por lo que, cuando trabajan desde casa con su ordenador, sobre la información que el docente les proporciona, los alumnos se sienten más cómodos y predispuestos a trabajar por y para sí mismos.

Además el hecho de trabajar primero de forma individual desde casa y después de forma colaborativa en el aula, desarrollan la responsabilidad, la competencia digital y la competencia de trabajo individual y en grupo.

También hay que mencionar que esta forma de trabajar tiene en cuenta a las familias y las incluye dentro del proceso, ya que. Al disponer de contenidos multimedia con las explicaciones del docente, cuando el niño tiene alguna duda en casa, lo normal es que si no consigue resolverla por sí mismo, pregunte a sus padres; al tener ellos también la información disponible, pueden ayudar mejor a sus hijos. Porque cuando ellos mismos tengan alguna duda, también tienen a su disposición las explicaciones del profesor para resolverla y después ayudar a sus hijos.

Por último, uno de los mayores beneficios que se puede extraer de este método de aprendizaje es la motivación del estudiante. Este se ve envuelto en una metodología totalmente novedosa y divertida en la que no solo no son un agente más, sino que son el agente más importante del proceso, sobre el que recaen las decisiones más importantes referentes a su propio aprendizaje.

Aunque esta metodología también tiene sus inconvenientes, como puede ser el hecho de que los alumnos muestren reticencia a este nuevo modelo y prefieran el método de trabajo tradicional que está dentro de su zona de confort. (Aguilera-Ruiz et al., 2017).

No hay que olvidarse de que preparar el material audiovisual con el que los alumnos van a trabajar, exige una gran implicación y esfuerzo por parte del docente, que en muchos casos no está dispuesto a realizar, por lo que hay que tener en cuenta que es una metodología que precisa de docentes que den todo de sí mismos y se impliquen completamente en su labor.

Otro factor que resulta relevante en cuanto a los inconvenientes de esta metodología es que, para crear el contenido con el que van a trabajar los alumnos, es indispensable disponer de los recursos, a nivel de instalaciones, equipo y competencia, necesarios para poder llevar a cabo el modelo *flipped classroom* satisfactoriamente. De modo que, esto puede suponer un inconveniente real, porque no todos los docentes tienen competencias suficientes en TIC, como para afrontar el reto de dar la vuelta a la clase tradicional.

Además, el grabarse a uno mismo videos que van a ir dirigidos a estudiantes que van a tener que trabajar con ese material de forma autónoma, exige de cierta habilidades comunicativas. (Gálvez y García, 2015). Es decir, si captar la atención de los alumnos dentro del aula ya se antoja difícil en muchos casos, es imprescindible que los docentes estén capacitados de ciertas habilidades comunicativas. Es necesario tener en cuenta la importancia de dichas habilidades cuando van a ser los alumnos los que decidan cuándo y cuánto trabajar con el material que les proporcione su docente. Por lo que es vital para el correcto funcionamiento de esta metodología, que la desarrollen docentes dinámicos y que sepan conectar con el alumno, incluso sin estar delante.

Otra desventaja de esta metodología, aunque parezca obvia, es que puede suponer una barrera para los estudiantes que, por la razón que sea, no tienen posibilidad de disponer de un ordenador, o de conexión a internet. (Berenguer-Albaladejo, 2016). Y por tanto, hay que pensar en la posibilidad de que el modelo *flipped classroom* no sea inclusivo para todos. Aunque también hay que decir que, en el mundo actual, disponer de un ordenador, o de conexión a internet, no es un problema generalizado y los centros educativos disponen de medios para dar apoyo a los estudiantes que se vean desfavorecidos en una situación en la que se trabaje con este modelo pedagógico. Por lo que, aunque la necesidad de disponer de ordenador y conexión a

internet es un inconveniente real, no es tan complejo de resolver y por tanto no supone una gran amenaza para la puesta en práctica de la clase al revés.

2.1.4 - Aplicaciones del modelo *flipped classroom* a la enseñanza de idiomas

Son muchas las experiencias que se encuentran sobre la implementación de esta metodología para la enseñanza de idiomas. La mayoría de ellas coinciden en que, el primer paso para implementar este modelo pedagógico consiste en explicar a los alumnos cómo se va a trabajar y en qué consiste la metodología, dado que, al no ser una forma de trabajar que se ponga en práctica en muchos centros educativos (aunque cada vez más), los estudiantes, a menudo, desconocen el sistema y en qué va a consistir.

Por otra parte, sabemos que el modelo *flipped classroom* tiene unas pautas de aplicación comunes que cada docente debe adaptar a cada contexto, por ello, si bien existen esa serie de pautas comunes, no existe un sistema cerrado que haya que seguir para utilizar este modelo pedagógico de forma exitosa.

Existen una gran cantidad de investigaciones que tratan de esclarecer si con esta metodología se consigue mayor motivación y mejores resultados.

Para responder a esta pregunta y tras revisar diferentes fuentes de información, he decidido utilizar el trabajo de investigación de Ruiz-Robles (2016), porque sus conclusiones ilustran algunos de los aspectos que se pueden considerar más relevantes para este trabajo.

Ruiz-Robles (2016) nos comenta que, tras probar el uso de la metodología con un grupo concreto de alumnos y compararlo con otro grupo de control, pudo observar que aplicar la metodología *flipped classroom* es un recurso que, cuando se utiliza teniendo en cuenta el contexto de los alumnos con los que se va a aplicar y adaptándolo a ellos permite aumentar su motivación por el aprendizaje del inglés. Además no solo aumentó la motivación, sino que los resultados a nivel académico también mejoraron notablemente. El hecho es que, las diferencias entre el grupo con el que trabajó utilizando *flipped classroom* y el que no son más que significativas.

Lo primero que me parece relevante comentar, es el hecho de que, después de trabajar con una gran cantidad de información sobre el modelo de la clase al revés, puedo afirmar que es una metodología que se tiene muy presente en la enseñanza de idiomas. Con los resultados que ofrece la investigación, se hace visible que se trata de una

metodología sobre la cual ya se han realizado investigaciones para comprobar su eficacia en la enseñanza de idiomas y que ofrece resultados muy positivos en grupos diversos. Mientras que, con las dinámicas del *flipped classroom* podremos volver sobre aquel aspecto de la teoría que no comprendemos una y otra vez gracias a los recursos TIC, que nos servirán para poder aprender mejor por nosotros mismos.

El siguiente paso son las sesiones prácticas en el aula, donde se aplicará lo aprendido y se llevarán a cabo muchas dinámicas en grupo, que ayudarán a aprender a trabajar mejor con compañeros. Con el docente a su disposición para resolver dudas, que hará mucho más fácil aprender una lengua extranjera. (Andía, 2017, Calderón Delgado, 2018)

Por otra parte, en lo que se refiere a la aplicación de esta metodología a la enseñanza del español como lengua extranjera, he de decir que no se encuentran diferencias importantes entre la aplicación de la metodología para la enseñanza del español, en comparación con la enseñanza de cualquier otro idioma.

La metodología tiene una eficacia constatada, pero su aplicación depende completamente de los recursos de los que se dispongan. Además de la indispensable implicación del docente y los alumnos. A partir de ahí, se puede afirmar que no hay grandes diferencias en las aplicaciones y los resultados de utilizar el modelo *flipped classroom* para enseñar español, como cualquier otro idioma.

Por lo que, a la vista de estos hechos, se puede afirmar que la metodología *flipped classroom* ha funcionado con éxito en la enseñanza de idiomas, en aquellos centros educativos que se ha utilizado, obteniendo mejores resultados y un grado mayor de motivación en los estudiantes que han sido sujetos de estas prácticas e investigaciones.

2.2 - GAMIFICACION

2.2.1 - Término y características

La gamificación, según I Peris (2015) es una metodología que consiste en utilizar las tecnologías educativas, al igual que los videojuegos y otros recursos relacionados con los juegos, para llevar a cabo actos de índole educativa. Es decir, utilizar el juego como recurso didáctico, adaptando este a nuestros intereses, con el fin de lograr un mayor interés y atención por parte del alumno.

Para Gaitán (2013: 1)

la Gamificación es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados, ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre otros muchos objetivos

En definitiva vemos que, la gamificación busca extraer aquellos aspectos del juego que producen motivación y diversión a los jugadores, para extrapolarlo al contexto educativo y que la motivación y diversión obtenida provenga de aprender jugando. Para que así los estudiantes fijen en su cabeza la idea de que aprender es divertido.

Para llevar a cabo esta metodología, la gamificación rescata algunos de las “técnicas”, como las define Gaitán (2013: 1), más importantes del juego, las cuales se divide en dos categorías; técnicas mecánicas y técnicas dinámicas.

En cuanto a la técnica mecánica, consiste en recompensar al jugador/participante por los objetivos que logre alcanzar. Ya sea premiando a los alumnos con recompensas directas, acumulación de puntos, evolución del nivel de jugador, etc.

Por otra parte tenemos las técnicas dinámicas, que se refieren a la motivación intrínseca que tiene el jugador para alcanzar unos objetivos. Puede venir de las recompensas, del estatus, de la satisfacción personal, o simplemente del espíritu competitivo de los jugadores.

Por lo que, con base en la información recopilada anteriormente, vemos que la gamificación no consiste fundamentalmente en la creación de juegos educativos, sino de utilizar las dinámicas del juego para conseguir una motivación, una implicación, un interés y una participación mayor de los alumnos.

2.2.2 - Origen de la gamificación

Tal y como se nos explica en el texto de Becerra et al. (2018), la gamificación tiene su origen en el ámbito empresarial.

En Becerra et al. (2018: 1) se dice:

Podemos considerar el inicio de la gamificación el año 1896, cuando la empresa S&H Green Stamps, vendía estampas a los minoristas y éstos las usaban para premiar a los clientes leales, es decir, llevaban a cabo el método de la recompensa.

A partir de esta primera puesta en práctica de un sistema de recompensas, en el cual se basa la gamificación, han sido muchas las empresas que han decidido utilizar este modelo en sus diferentes variantes.

Por poner algunos ejemplos de gran relevancia a los que se hace referencia en el texto de (Becerra et al., 2018), es importante conocer que en el año 1981, por primera vez la compañía *American Airlines* creó el primer programa de fidelización de viajeros, que daba recompensas a aquellos clientes que más volasen.

El ejemplo de *American Airlines* dio paso a la creación de otros programas de fidelización, que se hicieron muy populares por parte de otras empresas de otros sectores.

Con la llegada de los años 90 y el *boom* que tuvo la NES Nintendo, se consolidaron las bases de una sociedad de jugadores de todas las edades, que hacía visible el hecho de que ya no solo los niños eran consumidores del juego, sino que a los adultos también les producía un efecto gratificante y motivador el hecho de jugar y obtener una recompensa, o superar niveles, aunque fuese de forma ficticia. Es por eso que las dinámicas del juego empezaron a estar cada vez más presentes en nuestras vidas.

No fue hasta el año 2002/03 que el término “gamificación” fue acuñado por el programador y diseñador de software empresarial Nick Pelling que sostenía que la gamificación podía trasladarse a casi cualquier aspecto de la vida cotidiana, transformándolo en un juego, con el fin de obtener unos resultados mejores. (Álvarez Quintero et al., 2019)

Desde 2008 que se hace el primer uso del término gamificación de forma documentada, se introduce en nuestras vidas y en la de las grandes compañías, que ven en este sistema un gran recurso del que obtener un beneficio en sus actividades empresariales. Tanto es así que en el año 2011 se presenta un estudio que sostiene que: “más del 50% de las empresas aplicarían algún proceso gamificado, y para el año 2020 la gamificación jugará un papel muy importante en la gestión de innovación interna y externa de la empresa.” (Becerra et al., 2018: 1).

Por otro lado, en el ámbito educativo, la gamificación tiene su origen gracias al profesor del MIT Thomas W. Malone, quien utilizó algunos conceptos de la gamificación en el aprendizaje para su estudio sobre la motivación de los juegos en la red. Aunque también es importante mencionar a otros autores relevantes en este tema, como es James Paul Gee, quien trató de mostrar que las dinámicas de los juegos y videojuegos se podían adaptar al contexto del aula para conseguir más

motivación y mejores resultados de los alumnos. King (2020)

Por otra parte, en el origen de la gamificación educativa tal y como hoy la conocemos, debemos de tener como un acontecimiento crucial, el momento en el que se crea la idea de “juegos serios”, entendidos como aquellos que no tienen lo lúdico como objetivo final, ser decir, que el componente lúdico es solo un aspecto fundamental del proceso, pero no el fin del proceso en sí. Fuerte (2018)

Es ya a partir de finales de los dos mil diez que la idea de gamificación se ha extendido globalmente y adaptado a casi todos los ámbitos. En gran medida gracias a los creadores de videojuegos

Cunningham y Zichermann quienes definieron el concepto de gamificación como el “uso del pensamiento lúdico y las mecánicas de juego para fomentar la participación de los usuarios y resolver problemas”. (Vergara Rodriguez y Gómez Vallecillo, 2017: 1)

De forma que concluyo comentando que, aunque la gamificación es algo que se desarrolló en el contexto empresarial, se han sabido aprovechar los conocimientos y las experiencias que hemos recogido de este sector, para poder adaptarlas a otros ámbitos entre ellos las aulas, donde actualmente la gamificación adquiere más peso e importancia, debido a los buenos resultados que se han obtenido en los lugares donde se pone en práctica este método de trabajo.

2.2.3 - Beneficios y dificultades del modelo de gamificación

Como ya he comentado anteriormente, la metodología de la gamificación supone un elemento de innovación educativa muy reciente que ha hecho a diferentes profesionales y especialistas de la enseñanza plantearse si realmente es una metodología adecuada y cuáles son sus beneficios y sus desventajas.

Los beneficios y las dificultades de esta metodología quedan reducidos a los siguientes: En primer lugar, encontramos la motivación de los estudiantes. Esta metodología bien aplicada, por un docente que tenga una implicación plena y con unos recursos adecuados, provoca en los estudiantes un alto nivel de motivación, lo cual es fundamental en el aprendizaje. A menudo en los centros educativos se encuentra el problema de la desmotivación de sus estudiantes. A los docentes les es muy difícil conseguir la atención y la implicación de estos en el desarrollo habitual de la clase. Pero si se aplica la metodología de la gamificación de forma correcta y adaptada a nuestro contexto, los estudiantes responderán mostrándose interesados

en seguir “jugando” para seguir aprendiendo.

Esta motivación, si se consigue, provoca otra reacción deseable en nuestros estudiantes, que supone otro beneficio. Si el alumno está motivado y se divierte aprendiendo en una materia, tendrá una predisposición mayor a recibir futuras actividades de la asignatura, para así alcanzar logros y superar nuevos retos. Igual que un videojuego, en el que al superar un nivel te produce una satisfacción que hace que quieras seguir adelante para superar niveles hasta superar el juego. Con la gamificación sucede lo mismo, lo que sin dudas es un gran beneficio, porque no hay mejor forma de aprender, que aprender por uno mismo porque quiere el alumno, por su propia voluntad. (Casado Domínguez, 2019)

Otro aspecto relevante en el apartado de beneficios proviene de una consecuencia directa de la gamificación: el trabajo equipo. En la aplicación de esta metodología muchas de las actividades que se realizan son actividades grupales. Las actividades grupales exigen que los miembros de los grupos hablen, se comuniquen y se coordinen entre sí, por lo que el aplicar esta metodología también puede suponer que aumente de forma notoria el compañerismo y las habilidades comunicativas de nuestros estudiantes, lo cual sin duda es un gran beneficio, ya que, en la sociedad es fundamental tener unas buenas habilidades comunicativas y experiencia y predisposición a trabajar en grupo, debatir, repensar, etc, hasta llegar a obtener el mejor resultado posible.

Como ya mencioné anteriormente, uno de los factores más importantes en el éxito de la gamificación es el sistema de recompensas. En la escuela tradicional las recompensas que obtenemos por realizar bien nuestro trabajo solo se ve reflejada en las calificaciones finales, después de un lapso de tiempo considerablemente largo. No es que no sea suficiente, pero en el aula se trabaja diariamente y es lógico pensar que el alumno que se esfuerza habitualmente debería ser reconocido y recompensado cada día. No con premios tangibles ni mucho menos, no se pretende colmar de regalos a nuestros estudiantes, pero existen métodos para premiar ese esfuerzo. Como son las tablas de puntos de los participantes, el llevar un conteo del nivel de jugador, un caramelo, etc. Y la gamificación y su sistema de recompensas trae consigo ese beneficio. El estudiante ve recompensado su esfuerzo cada día y sigue esforzándose cada día, lo cual en diferentes investigaciones queda señalado como beneficio de esta metodología, como en Pepa (2017)

Como último gran beneficio que además, siguiendo la tónica de los anteriores, también va unido al anterior, es la sensación que tiene el estudiante de avanzar en su aprendizaje. Cuando un estudiante obtiene una recompensa por su progreso, esas mismas recompensas crean en la mente del estudiante la sensación de que está avanzando y que para conseguir avanzando, al igual que en un videojuego, se consigue porque se es mejor jugador, con más conocimientos y destrezas para superar los siguientes niveles, lo que supone un sentimiento totalmente deseable en nuestros alumnos y que indudablemente es un gran beneficio de esta metodología.

Por otro lado, debemos contemplar el hecho de que no todo son beneficios y que la aplicación de esta metodología también supone una serie de dificultades.

En primer lugar encontramos la falta de motivación. Parece lógico pensar que, en una metodología

en la que es el factor fundamental, no conseguir la adecuada por parte de nuestros alumnos, supone una dificultad catastrófica, lo cual en la mayoría de los casos se debe a la implicación y la forma de ser del docente. Ello significa que hablamos de una metodología muy dinámica, por lo que se necesita un docente dispuesto, divertido e implicado, que sea capaz de captar la atención del alumno y de llevarlo hacia el aprendizaje a través del juego serio, apoyándose en las recompensas al progreso y a la consecución de objetivos, para que no solo se sientan motivados aquellos alumnos que “ganan”, sino también aquellos que progresan, por poco que sea.

Además, aunque queremos que nuestros alumnos vean el aprendizaje como algo divertido, se debe hacer que entiendan la finalidad de dichos “juegos”, es decir, debe quedar claro que, el objetivo de las dinámicas que se llevan a cabo es el aprendizaje. Porque un juego en sí puede perder el interés fácilmente, pero es más fácil no perder ese interés cuando tenemos claro el por y para qué “jugamos”.

Por último y probablemente la dificultad más importante la encontramos en el momento de la implantación de esta nueva metodología. Puede ser muy complicado para un docente iniciar esta metodología en un centro educativo en el que no se ha implantado nunca antes, porque es muy posible que suponga grandes dificultades organizativas, además de que se requieren una serie de recursos, que posiblemente el centro no pueda proporcionar. Para que esto se entienda pondré un ejemplo real.

Si un docente trabaja a través de la gamificación, en un centro de primaria en el que nadie más utiliza esta metodología, necesita para su clase de lengua de una semana completa, al menos doce portátiles por hora de clase. Es muy posible que el

centro no se los pueda proporcionar porque no disponen de más ordenadores y las demás clases también van a necesitarlo, por lo que, o se suprime la dinámica de la clase de lengua de dicho docente, o se lleva a cabo un enorme despliegue organizativo para proporcionarle al docente los ordenadores.

Aunque solo es un ejemplo, ilustra las evidencias de investigadores, cuando dicen que ésta es la mayor de las dificultades de la aplicación de esta metodología, que muchos centros educativos no están preparados para afrontar este cambio. (Pepa, 2017, Casado Domínguez, 2019)

2.2.4 - Aplicaciones de la gamificación a la enseñanza de idiomas

Tras haber concretado tanto qué es la gamificación, como su origen y, ventajas y desventajas, quiero comentar algunos de los recursos que han sido utilizados con éxito en la enseñanza de idiomas. Todos estos recursos tienen en común el buscar la mayor participación y motivación posible por parte de los alumnos.

En el estudio llevado a cabo por Plata Betancor (2020) se nos habla sobre una serie de pasos que recogen Huang y Soman (2013: 7-15) para aplicar la metodología de la gamificación en cualquier contexto educativo.

En primer lugar nos habla de "establecer los destinatarios y el contexto". (Huang y Soman, 2013: 7-15). Esto se refiere al hecho de que, cuando tenemos en mente llevar a cabo una dinámica, o serie de dinámicas, debemos tener en cuenta a quiénes van dirigidas esa serie de actividades. Es de vital importancia que lo que vayamos a hacer se adapte a la realidad personal del grupo en el que se pretende aplicar, teniendo en cuenta su edad, su nivel socioeconómico, sus conocimientos, etc. Es por ello que, independientemente de los recursos que utilicemos, el docente sea capaz de personalizar dichos recursos para adaptarlos a sus necesidades concretas y únicas.

En segundo lugar se deben "definir los objetivos de aprendizaje" (Huang y Soman, 2013: 7-15).

Es indispensable tener unos objetivos claros a la hora de concretar un uso de esta metodología. No solo es importante para que las actividades llevadas a cabo tengan un sentido, sino que es importante hacer conocidos de los objetivos a los alumnos, para que entiendan que no se pretende simplemente mantenerlos entretenidos, sino que hay una serie de objetivos que se pretende que alcancen.

Los alumnos siempre deben saber por qué se les pide hacer lo que hacen, para que así se sientan parte del proceso.

En tercer lugar debemos “estructurar la experiencia de aprendizaje” (Huang y Soman, 2013: 7-15). Una vez se ha adaptado la actividad al contexto de nuestros alumnos y definido los objetivos, debemos preparar una estructura de aprendizaje bien coordinada. Es decir, que los distintos aprendizajes que van a recibir nuestros alumnos deben de complementarse y seguir un orden eficiente. Por poner un ejemplo ilustrativo llevado al ridículo, diríamos que no enseñaríamos a nuestros alumnos a hacer la prueba de la multiplicación, sin antes haberles enseñado a multiplicar.

En cuarto lugar debemos “determinar los recursos disponibles” (Huang y Soman, 2013: 7-15). Como docentes debemos ser conscientes del centro en el que nos encontramos y de los recursos que dispone nuestro centro para llevar a cabo las dinámicas que queramos poner en práctica. Antes de elegir cómo vamos a llevarla a cabo debemos tener en cuenta si vamos a poder realizarla, para saber si debemos hacer adaptaciones, por falta de recursos, que nos permitan llevarlas a cabo con éxito. Por poner otro ejemplo: si como docentes queremos preparar tres actividades diferentes para la semana y necesitamos para una de ellas los ordenadores, tendremos que organizar las actividades de forma que podamos disponer de dichos ordenadores en el momento en el que vamos a llevar a cabo la actividad, lo que requiere una gran implicación del docente y también del centro para resolver los problemas organizativos que puedan suponer estas necesidades de recursos.

En quinto y último lugar, una vez tenemos bien organizado y coordinado todo lo anterior debemos “aplicar los elementos de la gamificación”. (Huang y Soman, 2013: 7-15).

A continuación presento algunos de los mejores recursos de los que se dispone para aplicar la metodología de la gamificación en la enseñanza de idiomas, extraídos del trabajo original de Abreu- Melián (2018).

- Socrative:

Es una herramienta que permite a los profesores hacer actividades de evaluación a sus alumnos utilizando ordenadores, *tablets* , o móviles, en tiempo real y todos al mismo tiempo. Uno de los mayores beneficios que tiene, es que el docente puede ver las estadísticas de los resultados individuales, o colectivos, en cada respuesta. De esta forma puede comprobar el grado de comprensión que tienen sus estudiantes sobre lo que se esté trabajando.

Además, el uso de esta plataforma facilita el *feedback* instantáneo entre el profesor y el alumnado lo que es primordial para crear un buen bucle de implicación.

También permite al profesorado ahorrar tiempo para invertirlo en ampliar la información, comentar preguntas, etc.

- Kahoot:

Kahoot, al igual que Socrative, es una aplicación educativa basada en actividades de juegos y preguntas. Permite crear contenido, añadir videos, imágenes, ampliar temas, crear encuestas.

Participar en grupo es muy conveniente ya que fomenta la atención, la sana competitividad y la emoción. Además, se puede participar desde los propios dispositivos de los alumnos, a la vez que las preguntas se muestran en una pantalla vista por todos como puede ser un proyector.

Otras de sus características es que la elaboración de un “kahoot” puede ser creado tanto por el profesorado como por el alumnado, favoreciendo la opinión y el debate. Así mismo también es útil como prueba antes de un examen a modo de repaso.

- Quizizz:

Siguiendo con las aplicaciones educativas de evaluación, participación, tenemos “Quizizz”. Comparte similitudes con las anteriormente propuestas. Permite personalizar y modificar las preguntas para configurar nuestros propios concursos o pruebas en un modo multijugador.

- Class Dojo:

Es una aplicación que no está estrictamente relacionada con el aprendizaje y la enseñanza en sí, pero que puede ayudar a los profesores a mejorar el comportamiento en el aula de sus propios estudiantes de una forma fácil. Sobre todo en edades tempranas, dado que los alumnos aparecen representados por un monstruo y reciben una puntuación que puede ser tanto positiva como negativa. Esto va a permitir evaluar el trabajo diario de una forma fácil y también promover la motivación de los alumnos para esforzarse al máximo.

- Classcraft:

Esta aplicación tiene una singularidad ya que es un juego de rol en línea. En él están conectados tanto profesor como alumnado por lo que jugarán juntos. Promueve el trabajo en equipo, dado que se juega por grupos al mismo tiempo que cada alumno representa un personaje con unas habilidades distintas pero complementarias con los demás compañeros para que se pueda trabajar de forma colaborativa.

A lo largo del juego se consiguen puntos o insignias canjeables que pueden ser utilizados para desbloquear contenido, aumentar calificaciones en exámenes, etc.

- Genial.ly:

Principalmente nos permite crear infografías. Es un recurso que se puede acompañar con otras aplicaciones como Moodle, diseñada para configurar cursos en línea de calidad y entornos virtuales de aprendizaje. Estas aplicaciones se pueden usar a modo de apoyo al profesor o para dinamizar las clases dentro y fuera de ellas de forma autónoma para el alumnado.

- Duolingo:

Duolingo es una aplicación totalmente gratuita para móviles sobre idiomas. Contiene elementos del juego propios como los bienes virtuales, puntos.. Además, incluye una barra de progreso y un ranking semanal. Tiene actividades variadas como la formación de parejas, dictados, traducciones, etc. Después de cada actividad existe un feedback con los alumnos para corregir los errores cometidos.

A parte, cuenta con un panel indicador que le aparece al profesorado a final de cada semana, el tiempo que ha dedicado cada alumno a la aplicación, el temario completado y la puntuación obtenida. Por lo que es una muy buena herramienta como material para la enseñanza y aprendizaje de ELE.

- Spanish Challenge:

Es una aplicación móvil para el aprendizaje y la práctica de Español como Lengua Extranjera (en adelante ELE). Consiste en retar a los demás por lo que la competición es la dinámica de este juego. Realizando los retos se consiguen puntos que sirven para hacer un informe semanal y otro mensual del progreso.

Con esta herramienta de aprendizaje se entrena tanto la comprensión oral como la escrita a través de sus múltiples actividades como, rellenar huecos, sinónimos/antónimos, verdadero o falso. Cuando se finaliza un reto los alumnos reciben un feedback de los fallos y aciertos que han obtenido.

También está disponible la versión para escuelas la cual permite acceder a una web desde la que el profesorado puede modificar o crear retos y en la que reciben estadísticas de los mismos.

- **Guadalingo:**

Guadalingo es el primer videojuego para el aprendizaje de la lengua española. A través de la narración, y no la competición es la dinámica a través de la cual se consiguen los contenidos.

En esta aplicación se recrea la situación de vivir en un país hispano, por lo que pretende que el alumno tenga una enriquecedora sensación de inmersión lingüística. Está pensada como complemento del manual del curso de ELE. En el juego el alumno puede crearse un avatar, personalizarlo y va avanzando completando misiones a las que se accede de forma gradual. Dichas misiones simulan situaciones de la vida real. Al completarlas se consigue una recompensa (moneda virtual). La tipología de las actividades es variada, incluye: ordenar palabras, emparejar, completar cuadros gramaticales, pronunciación oral, etc.

El alumno recibe un feedback constante en forma de puntos que el profesor utiliza para evaluar. El profesor puede organizar los contenidos de la aplicación como mejor convenga y añadir nuevas tareas. Esto le va a servir para evaluar a los alumnos y hacer un seguimiento de los mismos de forma fácil.

Abreu-Melián (2018)

Toda esta información proporcionada supone una gran fuente de recursos para la aplicación de la gamificación a la enseñanza de idiomas. Podemos comprobar que en cada uno de ellos se tiene muy en cuenta, tanto la motivación de los estudiantes, como las recompensas que estos reciben por su progreso.

3 - METODOLOGIA

La premisa de este trabajo era crear una propuesta didáctica original que utilizase las metodologías de *flipped classroom* y gamificación combinadas, para la enseñanza del español como lengua extranjera.

El primer paso fue pensar cómo elaborar una propuesta que no solo sirviese para un bloque temático concreto, sino que fuese algo que tuviese posibilidades de adaptación para otros docentes, para trabajar los temas que considerasen oportunos. Es por ello que surgió la idea de la guerra de aldeas. La guerra es una propuesta basada en la gamificación que trabaja los conceptos teóricos a través del modelo *flipped classroom*, por lo que una vez pensado como iba a trabajar y en qué temáticas concretas, el papel del docente se basaba en crear el contenido teórico multimedia que quiere que sus alumnos aprendan y necesario para las actividades del aula.

Una vez concretado todo esto, el siguiente paso era pensar qué contenidos quería trabajar y un sistema de puntuación justo para todos. En cuanto a los contenidos, decidí utilizar el Plan Curricular del Instituto Cervantes para el nivel B1 de ELE, con el fin de saber qué se trabajaba en este nivel para adaptarlo a los intereses de mi propuesta.

Para el sistema de puntuación decidí utilizar un sistema numérico de base 10, para que tanto a los alumnos, como a los docentes les resultase más familiar. Entonces solo quedaba pensar una serie de dinámicas que siguiesen el guión que establece la gamificación basado en la motivación, y en el reconocimiento y las recompensas, que se adaptase a la enseñanza del español y que trabajase los contenidos teóricos, que como docente me interesaba trabajar en esa propuesta concreta.

Una vez pensadas las actividades, decidí utilizar el recurso de las trabas para proporcionar la información pertinente a cada actividad, para disponer de la información sobre de la duración de la actividad, los contenidos que se trabajan, los objetivos específicos y los recursos necesarios para llevarla a cabo.

Por último solo fue necesario pensar cómo evaluar la aplicación de la propuesta, para lo que planteé la idea de un cuestionario sencillo y rápido, que nos aporte feedback sobre la propuesta, con el fin de mejorarla en el futuro.

4 - PROPUESTA DIDACTICA

La propuesta didáctica que he creado recibe el nombre de “Guerra de aldeas”. Esta propuesta estará compuesta por una serie de dinámicas con las que se trabajarán diferentes aspectos del español. No solo se le dará importancia al idioma, sino también la cultura española.

Esta propuesta pretende dar importancia a las destrezas orales por encima del resto, de forma que, en prácticamente todas las actividades, los alumnos tendrán que comunicarse para poder ganar la guerra junto al resto de su aldea.

Esta serie de actividades va dirigida a alumnos de primaria, de habla inglesa, con un nivel B1 de español, que han trabajado la asignatura ELE durante todo el año ajustándose a los contenidos que recoge el Plan Curricular de la asignatura ELE del Instituto Cervantes. Por lo que la actividad está diseñada teniendo en cuenta que los destinatarios de esta propuesta ya tienen cierta experiencia en el estudio de ELE durante todo el curso.

Por otro lado, los objetivos generales de esta propuesta didáctica consisten en:

- Utilizar las TIC, tanto dentro como fuera del aula, para llevar a cabo, tanto el modelo de *flipped classroom*, como el de gamificación.
- Fomentar un tipo de aprendizaje cooperativo, tanto entre el docente y el alumno, como entre compañeros.
- Dar gran importancia al componente lúdico de las actividades llevadas a cabo en el aula.
- Aumentar la motivación de los estudiantes a través de las propuestas gamificadas.
- Dar especial importancia a la competencia oral.
- Fomentar la creatividad de los alumnos.
- Trabajar los tiempos verbales propios del nivel B1 de la enseñanza ELE.
- Aprender el vocabulario concreto de la propuesta, adaptado al nivel B1 de ELE.
- Utilizar los determinantes y pronombres que se trabajan en el nivel B1 de ELE con el género y número adecuados.

En cuanto a los objetivos específicos de la propuesta didáctica, es importante señalar:

- Aprender vocabulario referente a la temática de las actividades.
- Ser capaz de pronunciar y escribir correctamente el vocabulario propio de la propuesta didáctica.
- Utilizar correctamente los tiempos verbales propios del modo indicativo, (Presente simple, pretérito imperfecto, pretérito indefinido y futuro imperfecto, condicional simple, pretérito perfecto y pretérito pluscuamperfecto) así como los del presente de subjuntivo, los valores y significados del imperativo y las formas no personales del verbo.
- Coordinarse con los compañeros de grupo, tanto para crear, como para realizar las actividades.
- Ser capaces de utilizar correctamente todos los determinantes trabajados.
- Saber colocar correctamente los diferentes tipos de pronombres del nivel B1, en contextos orales y escritos.
- Ser capaces de hacer descripciones con soltura, utilizando adjetivos calificativos de forma oral, y escrita.
- Ser capaces de construir oraciones simples, coordinadas y subordinadas, de forma oral y escrita.
- Ser capaces de establecer diálogos con sentido junto a otros compañeros.

4.1 - EN QUE CONSISTE LA PROPUESTA

La propuesta didáctica que se plantea consiste en una compleja creación de guerra entre aldeas. Se trata de una competición con diferentes “batallas” entre grupos que se formarán en el aula. Como se trata de una propuesta que combina el modelo *flipped classroom* con la gamificación, debemos ser conscientes de que el docente deberá elaborar una serie de videos de sí mismo explicando los aspectos teóricos necesarios para llevar a cabo las dinámicas que se realizarán en el aula. Por otro lado, una vez dentro del aula, el docente tendrá la tarea de ayudar a los alumnos en las investigaciones y también hará de juez cuando se realicen las batallas.

En lo que respecta a los alumnos, estos deberán estudiar en casa los aspectos teóricos de las actividades, para una vez dentro del aula, disponer de los

conocimientos necesarios para participar en cada una de las batallas. Además, el hecho de trabajar en grupo facilita que los alumnos puedan apoyarse en sus compañeros cuando tengan dudas, o cuando tengan que intervenir en las batallas.

Una vez entendidos los objetivos de la propuesta y el papel que tienen tanto los alumnos, como el docente, vamos a ver en qué consiste en general la actividad dentro del aula.

Los alumnos deberán juntarse con su grupo y, utilizando el nombre real de algún pueblo de España, deberán elaborar una pequeña historia sobre su origen, ya sea inventada, o apoyada en la historia real de dicho pueblo. Después los estudiantes tendrán que crear una serie de roles con una serie de características, que habrán tenido que elegir de la lista de adjetivos que previamente se les habrá facilitado en la parte teórica. Estos roles serán de vital importancia en las batallas, porque a veces se necesitarán ciertas habilidades para poder superar las pruebas, por lo que coordinarse con el grupo para tener una amplia gama de recursos sería lo adecuado. Una vez se haya escrito la historia del origen y definidos los roles, los alumnos deberán hacer una presentación de su aldea al resto de grupos, presentándose como candidatos para participar en la guerra.

Una vez hechas todas la presentaciones, se repartirán una serie de puntos a cada aldea en función de lo buena que haya sido la creación y presentación de su aldea, lo cual será la primera de varias puntuaciones que recibirán los equipos de cada actividad, hasta llegar al final donde se obtenga a los ganadores. El sistema de puntuaciones se efectuará a través de la plataforma *Class Dojo*, que permite llevar las puntuaciones de forma sencilla y divertida.

Cada actividad de la propuesta se premiará con un máximo de diez puntos. En función del criterio del docente, en base a lo que pida cada actividad, se podrá conseguir la puntuación consecuente al trabajo realizado por cada grupo. Si se logra el objetivo de la actividad sin cometer ningún error se obtendrán los diez puntos. Habrá un mínimo de cinco puntos que se obtendrán por completar la actividad cumpliendo con todos los requisitos, independientemente de los errores, siempre y cuando se traten de errores gramaticales u ortográficos. Desde los cinco, hasta los diez puntos se valorará en función del criterio del docente teniendo en cuenta el número de errores. En el caso de no cumplir con los requisitos de la actividad se optará solo a conseguir dos puntos por participación. Respecto a las actividades que indican la posibilidad de conseguir puntos extra, se valorarán siempre con dos puntos.

Todas las actividades que supongan hacer una presentación al resto de compañeros requerirá de la participación activa de todos los integrantes del grupo.

Por lo tanto, el ganador de la guerra será elegido con un formato de liguilla por puntos. De esta forma, aunque tengamos una serie de actividades marcadas, siempre podemos añadir mini pruebas rápidas con una puntuación más baja, que nos ayude a mantener la igualdad de los grupos durante toda la competición.

4.2 - ESTRUCTURA DE LA PROPUESTA DIDACTICA

ACTIVIDADES:

Para realizar estas actividades, teniendo en cuenta que trabajamos la teoría con el modelo *flipped classroom*, nosotros como docentes, que conocemos la propuesta y lo que vamos a trabajar en ella, debemos invertir nuestro tiempo en preparar un buen material audiovisual para que nuestros alumnos dispongan de los conocimientos necesarios para llevar a cabo esta actividad y de modelos de todo aquello que les vayamos a pedir que elaboren (Recetas, cartas, acuerdos...)

Además, nos apoyaremos no solo en el material audiovisual virtual, sino que proporcionaremos unas fotocopias con la información resumida a modo de apuntes personales.

Dado que las actividades a realizar requieren un alto contenido de conocimiento teórico, el trabajo en grupo junto al apoyo del docente y los apuntes será suficiente para poder llevar a cabo esta propuesta didáctica.

1. Creación de las aldeas

CREACION DE LAS ALDEAS	
Duración	2-3 sesiones
Contenidos que se trabajan en la actividad	<ul style="list-style-type: none">-Vocabulario de temática medieval-Estructura de la narrativa-Tiempos verbales del pasado de indicativo-Marcadores temporales, pronombres y adjetivos
Objetivos de la actividad	<ul style="list-style-type: none">-Conocer algunos de los pueblos de España y su ubicación-Trabajar en grupo-Utilizar fuentes de información-Ser capaz de estructurar y redactar una historia-Ser capaz de utilizar los tiempos verbales del pasado correctamente-Ser capaz de utilizar el vocabulario de temática medieval de la propuesta de forma adecuada en cada contexto-Coordinarse como equipo para elaborar una presentación
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none">-Un ordenador por grupo (al menos)

Descripción:

La primera de las actividades que llevaremos a cabo en la propuesta didáctica, consistirá en la creación de la identidad de los grupos, en adelante aldeas. Esto supondrá hacer en equipo una investigación sobre algunos pueblos de España, con la idea de encontrar uno que nos llame la atención, para utilizar su nombre. Además, será importante saber situar dicho pueblo en un mapa.

En segundo lugar, también en equipo, los alumnos deberán crear una historia para ese pueblo. Tendrán que redactar un pequeño texto sobre el origen de la aldea, a qué se dedican, enfrentamientos históricos, etc. Es importante la creatividad en este apartado, el alumno puede utilizar datos reales de la historia de la aldea, o inventársela por completo. Nosotros como docentes premiaremos la creatividad en el momento de juzgar las aldeas.

Después de la historia, las diferentes aldeas, también, deberán introducir en la descripción los recursos de los que disponen, es decir, a qué se dedican los aldeanos para vivir.

Además, cada aldea deberá crearse unos roles. Pueden ser roles inventados, en este apartado lo que se busca es que los alumnos utilicen el vocabulario dado y descubran nuevas palabras que les ayuden a hacer una descripción más completa.

Por último, cuando todo esté preparado, cada aldea deberá preparar una pequeña presentación oral en la que deben participar por igual todos, para darse a conocer al resto de aldeas.

Una vez se haya completado este proceso, el docente valorará a cada aldea, teniendo en cuenta el proceso de creación, a parte de la presentación final en sí. De esta forma se posicionarán en la liguilla por primera vez.

2. Cartas de aliados

CARTAS DE ALIADOS	
Duración	1-2 sesiones
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> -Vocabulario de temática animal -Estructura de las cartas formales -Tiempos verbales del presente, futuro y condicional del modo
Objetivos de la actividad	<ul style="list-style-type: none"> -Trabajar en grupo -Ser capaz de estructurar y redactar una carta formal -Ser capaz de utilizar los condicionales reales, o de primer tipo (si + presente de indicativo , futuro) correctamente -Ser capaz de utilizar correctamente el vocabulario de temática animal -Coordinarse como equipo para trazar una estrategia basada en sus intereses
Recursos necesarios	-Folios y útiles básicos para escribir

Descripción:

Esta segunda actividad consiste en, una vez los grupos conocen la historia del resto de aldeas, deben elaborar una pequeña carta (utilizando la estructura correcta de las cartas formales) para entregar a las otras aldeas en busca de aliados para la batalla.

Al igual que en la primera actividad, se busca que los alumnos sean creativos y aprendan español, por lo que se les animará a ofrecer un trato a las otras aldeas utilizando tiempos verbales del condicional , para colaborar entre sí a cambio de bienes, o servicios.

Ejemplo:

Santander, 30 de agosto de 2020

Queridos compañeros de la aldea X:

Os escribimos esta carta con la esperanza de poder ser aliados en esta batalla de aldeas en la que vamos a participar.

Como muestra de nuestro compromiso queremos ofrecer os un trato. Si vosotros nos apoyáis en la batalla, nosotros os daremos una parte de nuestro cultivo de plátano de Canarias.

Esperamos que nuestra oferta os parezca justa y poder contar con vuestro apoyo en la batalla. Un cordial saludo.

La aldea Z

Una vez terminadas las cartas, un representante de cada grupo deberá leer la carta (una carta cada miembro del grupo) a la aldea que vaya dirigida y dicha aldea dispondrá de dos minutos para pensarse si aceptan, si se niegan, o si prefieren hacer una contraoferta. Todo este proceso, excepto el escribir la carta, se hará de forma oral.

El objetivo de esta actividad es conseguir aliados, por lo que a cada alianza que consigan las aldeas supondrá sumar una cantidad de puntos que elijamos para premiar cada acuerdo exitoso. De esta forma no solo entra en juego la creatividad, sino que también es importante la capacidad de negociación que tenga cada grupo y la estrategia que decidan llevar a cabo. Aceptar a todas las demás aldeas como aliadas podría dar muchos puntos a los demás grupos, que podríamos recibir de vuelta, por lo que es muy importante la negociación cuando busquemos aliados y la estrategia cuando nos propongan alianzas.

Una vez terminada la actividad se vuelve a hacer una revisión actualizada de los marcadores de cada aldea.

3. Gastronomía de las aldeas

GASTRONOMIA DE LAS ALDEAS	
Duración	1 sesión
Contenidos	<ul style="list-style-type: none">-Vocabulario de temática gastronómica-Estructura de las recetas-Tiempos verbales del imperativo y el infinitivo-Determinantes, pronombre y adjetivos.
Objetivos de la actividad	<ul style="list-style-type: none">-Trabajar en la investigación en grupo-Saber estructurar y redactar una receta-Saber utilizar los tiempos verbales del imperativo e infinitivo correctamente-Saber utilizar de forma apropiada el vocabulario de temática gastronómica-Coordinarse como equipo para participar todos en la presentación de la receta
Recursos necesarios	-Un ordenador por grupo, folios y útiles básicos para escribir

Descripción:

En esta actividad cada aldea deberá buscar una receta propia de la gastronomía española y hacerla suya. Los alumnos deberán redactar la receta con sus ingredientes y la preparación pertinente, para después, en grupo, utilizarla de ofrenda a sus aliados. La idea de esta actividad, más sencilla, es que los alumnos conozcan un poco sobre la gastronomía de nuestro país, mientras buscan y eligen su receta, y que conozcan en profundidad las recetas que elijan las aldeas.

Con el fin de hacer la actividad más interesante habrá dos tipos de puntuaciones. En primer lugar se valorará el realizar la actividad, es decir, redactar la receta y presentarla oralmente a los compañeros. En este apartado, a toda la clase, suponiendo que la actividad se ha desarrollado correctamente en todos los casos, se les valorará con la misma puntuación. En segundo lugar se valorará la originalidad, de forma que si la receta que hemos preparado no la ha preparado ningún otro grupo, tendremos puntos extra. Y por último se valorará con puntos extra a la aldea que más número de recetas haya conseguido de sus aliados.

Al igual que en las actividades anteriores, una vez terminada haremos un recuento de marcadores y actualización de puestos en la guerra de aldeas.

4. BATALLA “El rey dice”

“EL REY DICE”	
Duración	1 sesión
Contenidos	-Vocabulario de toda la temática de la propuesta -Tiempos verbales del imperativo
Objetivos de la actividad	-Repasar las estructuras gramaticales que utilizan el modo imperativo -Trabajar las capacidades de comprensión oral -Repasar el vocabulario
Recursos necesarios	-Espacio para moverse en el aula

Descripción:

Esta actividad es la primera batalla que realizarán los alumnos, por lo que al terminar esta actividad solo un grupo recibirá puntos por la victoria.

Lo que llevaremos a cabo es una partida del clásico juego “El rey dice”, que pretende servir como una actividad de repaso más sencilla y divertida.

Para llevar a cabo este juego todos los alumnos se pondrán en pie y el docente será el “narrador” durante la partida. La idea es que cada vez que el docente da una orden, que empiece con la muletilla “El rey dice” + imperativo en estilo directo, los alumnos deberán hacer lo que diga. Por el contrario si el docente da una orden, pero no dice la muletilla del juego, aquellos alumnos que cumplan dicha orden quedarán eliminados de la partida. Esto se repetirá hasta que solo quede un ganador de la partida.

Podemos puntuar cada partida, o calcular el número de partidas que vamos a poder realizar en una sesión y dar los puntos al grupo con el mayor número de victorias.

Con esta batalla repasaremos el vocabulario aprendido durante todo el proceso y el imperativo. Además la competición directa con otros grupos nos servirá como elemento de gran motivación para nuestros alumnos.

Una vez terminada la batalla volveremos a hacer un recuento de marcadores.

5. BATALLA “Historias de guerra encadenadas”

BATALLA: “HISTORIAS DE GUERRA ENCADENADAS”	
Duración	1 sesión
Contenidos	-Vocabulario de toda la temática de la propuesta -Tiempos verbales del pasado de nivel B1 -Adjetivos, determinantes y pronombres
Objetivos de la actividad	-Utilizar la creatividad para formular historias en español -Repasar el vocabulario adquirido -Trabajar la expresión oral -Colaborar con los compañeros -Trabajar la expresión corporal
Recursos necesarios	-Un juego de <i>Story Cubes</i> por grupo

Descripción:

Para realizar esta batalla debemos disponer de tantos *story cubes* como aldeas tengamos en nuestra clase. La idea de la actividad es que todos los miembros de cada aldea se vayan a otros grupos para crear nuevos. Una vez que tengamos nuestros nuevos grupos con un aldeano de cada aldea les daremos un juego de *story cubes*.

El juego consiste en crear historias encadenadas, por lo que, en un orden preestablecido cada alumnos lanzará el número de dados que creamos adecuado, para crear el comienzo de una historia basada en las imágenes que aparezcan en los *story cubes*. Una vez haya terminado, el siguiente lanzará sus dados y tendrá cinco segundos para continuar con la historia. Si en cinco segundos no ha empezado a añadir información a la historia, quedará eliminado.

Una vez que solo quede un aldeano en cada grupo, los ganadores de cada grupo se juntarán para disputarse la final en representación de su grupo. El ganador conseguirá los puntos para su aldea.

Si la actividad termina muy rápido se pueden jugar varias partidas.

Para esta actividad pediremos a los alumnos que utilicen solamente tiempos verbales pasados, ya que al tratarse de una historia, debemos crearla con la idea de que ya ha sucedido. Además se insistirá en que, en su aportación a la historia utilicen adjetivos para dar realismos a la historia. (Si por ejemplo aparece un castillo en uno de los dados: ” [...] el aldeano llegó a un castillo blanco muy alto.”)

Terminaremos con un recuento de marcadores y actualización de posiciones.

6. BATALLA FINAL “Kahoot” (1 sesión)

BATALLAFINAL: “KAHOOT”	
Duración	1 sesión
Contenidos	-Vocabulario de toda la temática de la propuesta -Tiempos verbales del nivel B1
Objetivos de la actividad	-Hacer un repaso de todos los tiempos verbales del nivel B1 -Repasar el vocabulario adquirido durante las anteriores sesiones -Conseguir datos estadísticos para el docente, sobre el aprendizaje de los alumnos -Repasar todo lo aprendido durante la propuesta didáctica
Recursos necesarios	-Un ordenador para cada alumno

Descripción:

Como su nombre indica esta última batalla consiste en la realización de un Kahoot en el aula. Para ello necesitaremos disponer de ordenadores con conexión a internet.

La idea de esta batalla final es evaluar lo aprendido por nuestros estudiantes durante toda la propuesta didáctica. Con el kahoot repasaremos tanto el vocabulario de la propuesta, como aquella información aportada por las aldeas y todo lo trabajado durante las anteriores sesiones.

En la batalla final, cada grupo, que dispondrá de un ordenador para responder a las preguntas y habrá una única aldea que puntúe. Y dado que es la última batalla, la puntuación que reciba el grupo ganador de esta, será mayor que la de las otras batallas anteriores.

Una vez se termine la actividad, se realizará el recuento final de marcadores y nombrará por primera vez a la capital del reino, que será la aldea que más puntos haya obtenido a lo largo de las sesiones.

7. Entrega de premios y feedback (1 sesión)

ENTREGA DE PREMIOS Y <i>FEEDBACK</i>	
Duración	1 sesión
Contenidos	
Objetivos de la actividad	-Recompensar el trabajo de nuestros alumnos -Obtener <i>feedback</i> de la propuesta didáctica
Recursos necesarios	-Un cuestionario impreso por alumno

Descripción:

En esta última sesión, los alumnos recibirán indistintamente un premio por la participación en las actividades (pueden ser unos caramelos, o alguna especie de carnet de aldeano) y los ganadores recibirán además un premio único (como puede ser una tableta de chocolate, o un diploma de ganadores) como reconocimiento a su victoria, en una ceremonia de entrega de premios con música épica medieval.

Una vez terminada la entrega de premios, a cada alumno se le entregará un pequeño cuestionario preparado previamente por el docente, para valorar si les ha gustado la propuesta, si la volverían a hacer, qué mejorarían, cuánto consideran que han aprendido, etc. A fin de proporcionar al docente información para mejorar en lo posible en futuras propuestas didácticas.

5 - CONCLUSIONES

Una de las mayores dificultades que tenemos como docentes en la enseñanza de idiomas es el hecho de que resulta complicado conseguir que los estudiantes se mantengan motivados e interesados durante el proceso de aprendizaje. Este trabajo constata a través de las experiencias analizadas y de la información recogida, cómo las metodologías de *flipped classroom* y la gamificación, que tienen muy en cuenta la motivación en el proceso de aprendizaje, son recursos útiles en el proceso de enseñanza de idiomas.

Se deben estudiar las nuevas metodologías de eficiencia probada, para desarrollarlas en más centros educativos. Para que con el tiempo todos se actualicen y se adapten a los modelos pedagógicos más adecuados. La gamificación y *flipped classroom* son solo dos de los muchos modelos que existen y por desgracia son, en muchos casos, grandes desconocidos para muchos docentes que no continúan su formación y se han quedado obsoletos. Igual que los estudiantes cambian, las metodologías deben cambiar con ellos para adaptarse y propiciar el mejor aprendizaje posible, adaptándose a los contextos en los que se trabaja. Para ello es indispensable la implicación plena de los docentes a la hora de crear y desarrollar nuevas estrategias. Como profesionales de la formación educativa, los docentes deben seguir formándose, para proporcionar a sus alumnos la mejor y más actualizada formación.

En lo referente a los objetivos que se planteaban al comienzo de este TFG quiero señalar que, en primer lugar, se ha elaborado una propuesta didáctica que se adapta a los contenidos que se trabajan en el nivel B1 de ELE, utilizando las metodologías *flipped classroom* y gamificación.

En segundo lugar se ha investigado al respecto de las metodologías que se tratan en este trabajo para conocer: qué significan los términos gamificación y *flipped classroom*, cuál es el origen de ambas metodologías, qué beneficios y dificultades tiene su aplicación y cómo se encuentra la situación de estos modelos pedagógicos en lo referente a la enseñanza de idiomas.

El desarrollo de este trabajo ha sido todo un reto, porque la información sobre experiencias educativas que fusionen estas metodologías para la enseñanza de idiomas es muy escasa. Así que plantear una propuesta didáctica innovadora utilizando ambas al mismo tiempo ha supuesto una amplia investigación y reflexión para crear un contenido competente y adecuado a mis objetivos.

En conclusión creo que tanto la gamificación, como *flipped classroom* son recursos muy útiles que se deberían tener en cuenta en todas las aulas en las que sea viable aplicarlo. Porque hace tiempo que la educación no vive una gran revolución, que ponga en el centro de la misma a los alumnos.

6 - BIBLIOGRAFIA

Abreu-Melián, Á. J. (2018). La gamificación como herramienta de apoyo en la enseñanza de ELE (Trabajo de fin de máster) Universidad de Jaén.

Álvarez Quintero, E., Torre Cabezón, S. D. L., Dragoni, E., & García-Celay Morales, C. L. (2019). Gamificación: una tendencia innovadora en procesos de selección. (Trabajo de fin de máster) EAE- Madrid

Andía, L. A. (2017). Experiencias Flipped [39]: Uso de la Metodología Flipped Classroom en el aprendizaje del idioma inglés-M Aguayo-Lucy Concha-Mario Bravo-Raquel Aburto. The Flipped Classroom.

<https://www.theflippedclassroom.es/experiencias-flipped-39-uso-de-la-metodologia-flipped-classroom-en-el-aprendizaje-del-idioma-ingles-m-aguayo-lucy-concha-mario-bravo-raquel-aburto/>

Aguilera-Ruiz, C., Manzano-León, A., Martínez-Moreno, I., del Carmen Lozano-Segura, M., & Yanicelli, C. C. (2017). El modelo flipped classroom. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 4(1), 261-266.

Becerra, L. Ángela, Josende, K., Roca, F., & Soria, E. (2018). Gamificación en la educación/ historiadelagamificacion. Recuperado 13 de julio de 2020, de Wikilibros website:

https://es.wikibooks.org/wiki/Gamificación_en_la_educación/historiadelagamificacion

Berenguer-Albaladejo, C. (2016). Acerca de la utilidad del aula invertida o flipped classroom.

Bergmann, J., Sams, A. (2014). Dale la vuelta a tu clase: lleva tu clase a cada estudiante, en cualquier momento y cualquier lugar. SM.

Calderón Delgado, E. I. (2018). Aplicación de la metodología aula invertida en la asignatura de ingles para el aprendizaje de gramática y vocabulario en los estudiantes de 10mos. Años del Instituto Nacional Mejia en la ciudad de Quito-Ecuador (Tesis Doctoral).

Casado-Ahumada, A. M. (2016). Los videojuegos como herramienta de apoyo en la enseñanza E/ LE (Trabajo Final de Máster). Universidad Internacional de La Rioja.

Casado Domínguez, C. (2019). Análisis bibliográfico de los estudios de gamificación aplicados en el ámbito educativo. (Trabajo de fin de grado) Universidad Central de Cataluña.

Dalmases Muntané, A. (2017). Uso de la gamificación en la enseñanza de ELE. Universidad de Alcalá.

de Lope, R. A. P., & Medina, N. M. (2015). Videojuegos serios: mapeo sistemático y taxonomías para su clasificación. In Videojuegos: diseño y sociología (pp. 69-92). Editorial ESNE

Foncubierta, J. M., & Rodríguez, C. (2014). Didáctica de la gamificación en la clase de español. Madrid: Edinumen. Recuperado de: https://www.edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf (consultado el 14 de noviembre de 2018).

Fuerte, K. (2018, 28 septiembre). ¿Qué son los Serious Games? — Observatorio de Innovación Educativa. Observatorio de Innovación Educativa. <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-son-los-serious-games>

Gaitán, V. (2013). Gamificación: el aprendizaje divertido. Obtenido de Educativa.com: <http://www.educativa.com/articulos/gamificacion-elaprendizaje-divertido>.

Gálvez, A., & García, A. (2015). Uso del vídeo docente para la clase invertida: evaluación, ventajas e inconvenientes. B. Peña. Vectores de la pedagogía docente actual, 423-441.

García, G. L., & Bravo-Agapito, J. (2017). Flipped classroom como puente hacia nuevos retos en la educación primaria. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, (8), 39-49.

I Peris, F. J. S. (2015). Gamificación. Education in the Knowledge Society, 16(2), 13-15.

King, D. (2020, 17 marzo). The History of Gamification: From The Very Beginning to Right Now. Growth Engineering. <https://www.growthengineering.co.uk/history-of-gamification/>

Lage, M.J., Platt, G.J., Treglia, M. (2000). Inverting the classroom: A gateway to creating an inclusive learning environment. The Journal of Economic Education, Taylor & Francis.

- Olvera, W. M., Gámez, I. E., & Martínez-Castillo, J. (2014). Aula Invertida o Modelo Invertido de Aprendizaje: origen, sustento e implicaciones, 143-160.
- Ortells, P. C. (2019). La enseñanza-aprendizaje de locuciones idiomáticas a través de la técnica de flipped classroom en el aula de español como lengua extranjera. *Quaderns digitals: Revista de Nuevas Tecnologías y Sociedad*, (89), 91-112.
- Pepa, G. M. (2017). Sistema de e-learning ligero para evaluar el impacto de la gamificación en entornos educativos (Trabajo de fin de máster). Universidad Autónoma de Madrid.
- Pérez-Jiménez, J. M. (2016). El componente lúdico en la enseñanza del español como lengua extranjera. (Trabajo de fin de máster). Universidad de Jaén.
- Plata Betancor, N. (2020). Gamificación en la enseñanza de español como lengua extranjera. Material curricular para adolescentes en Canadá (A1-A2).
- Ruiz-Robles, J. L. (2016). El efecto del flipped classroom en la motivación por el aprendizaje del inglés como lengua extranjera de estudiantes de nivel pre-intermedio. *AtoZ: novas práticas em informação e conhecimento*, 5(2), 104-114.
- Santanach-Carbonell, A. (2019). Flipped classroom y gamificación en 1º de Bachillerato para el aprendizaje significativo de los recursos energéticos (Trabajo final de máster) Universidad Internacional de la Rioja.
- Soldevilla, S. A. (2014). Posibilidades didácticas del modelo Flipped Classroom en la Educación Primaria. (Trabajo de fin de grado). Universidad de la Rioja.
- Vergara Rodriguez, D., & Gómez Vallecillo, A. I. (2017). Origen de la gamificación educativa. Recuperado 13 de julio de 2020, de ENIAC website: <http://espacioeniacy.com/origen-de-la-gamificacion-educativa-por-diego-vergara-rodriguez-y-ana-isabel-gomez-vallecillo-universidad-catolica-de-avila/>
- Zurita Moreno, M. (2016). La metodología flipped classroom en ELE: experiencias, encuestas y aplicación. (Trabajo de fin de máster) Universidad de Cantabria.